

Rec'd PCT/PTO 09 MAR 2005

PCT/JP03/07727

18.06.03

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日
Date of Application: 2002年 9月13日

出願番号
Application Number: 特願2002-269161
[ST. 10/C]: [JP2002-269161]



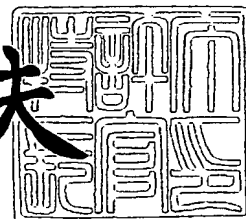
出願人
Applicant(s): コナミ株式会社
株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2003年 7月25日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井康夫



【書類名】 特許願

【整理番号】 KN-0198

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

 【氏名】 石川 裕崇

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

 【氏名】 高瀬 康実

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

 【氏名】 野辺 和彦

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

 【氏名】 長岡 圭

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

 【氏名】 四蔵 智美

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

 【氏名】 岸野 俊明

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【特許出願人】

【識別番号】 598172963

【氏名又は名称】 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

【代理人】

【識別番号】 110000154

【氏名又は名称】 特許業務法人はるか国際特許事務所

【代表者】 金山 敏彦

【電話番号】 03-5367-2791

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 185835

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、プログラム及びプログラム配信装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段と、
前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理手段と、

前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理手段と、
を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 基本文字列を記憶する基本文字列記憶手段と、
前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列の少なくとも一部について、それぞれ代替文字列に対応づけて記憶する代替文字列記憶手段と、

前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列に対応する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶し、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列に対応する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶する音声認識データ記憶手段と、

優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段と、

前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列を入力基準として表示し、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先

入力装置情報が音声入力装置を示すときには、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列を入力基準として表示し、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列を入力基準として表示する入力基準表示手段と、

前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すものであるときには、その入力、前記入力基準表示手段によって表示される入力基準に対応するものであるか否かを判断し、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すものであるときには、その入力、前記入力基準表示手段によって表示される入力基準に対応づけられた音声認識データに対応するものであるか否かを判断する判断手段と、

前記判断手段による判断結果に基づいて、ゲームを制御する制御手段と、
を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 2 に記載のゲーム装置において、

前記入力基準表示手段は、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報に応じたフォントサイズで、入力基準を表示することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 請求項 2 又は 3 のいずれかに記載のゲーム装置において、

前記制御手段は、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報に基づいて、所定ゲームイベントの発生確率を制御する手段を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得ステップと、

前記優先入力装置情報取得ステップにおいて取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理ステップと、

前記優先入力装置情報取得ステップにおいて取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理ステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 6】 ゲーム装置として、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、

優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段、

前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理手段、及び、

前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理手段、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項 7】 優先入力装置情報を取得する手段と、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示する手段と、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力、前記異なる入力基準に対応するものであるか否かを判断する手段と、

該判断結果に基づいて、ゲームを制御する手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 優先入力装置情報を取得するステップと、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示手段に表示させるステップと、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が、前記異なる入力基準に対応するものであるか否かを判断するステップと、

該判断結果に基づいて、ゲームを制御するステップと、
を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 9】 ゲーム装置として、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、

優先入力装置情報を取得する手段、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示する手段、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が、前記異なる入力基準に対応するものであるか否かを判断する手段、及び、

該判断結果に基づいて、ゲームを制御する手段、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項 10】 請求項 1～4、7 のいずれかに記載のゲーム装置において

、
前記ゲーム装置は、文字入力装置と音声入力装置とを接続可能であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 11】 請求項 6 又は 9 に記載のプログラムを記録した情報記憶媒体を備え、前記情報記憶媒体から前記プログラムを読み出し、配信するプログラム配信装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、プログラム及びプログラム配信装置に関する。

【0002】

【背景技術】

プレイヤーに入力基準として文字列を案内表示し、該入力基準とプレイヤーによる入力とを比較し、その結果に基づいてゲームを制御する（例えば、ストーリーの進行等を制御する）ゲーム装置が知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

このようなゲーム装置において、プレイヤーによる入力を音声入力装置によって行えるようにすると、ゲーム性や操作性等を向上することができる反面、入力基準として案内表示される文字列によっては音声入力装置に適さないことがある。例えば、文字列の長さが短いと、音声認識率が低下する等の問題がある。

【0004】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、音声入力時において、より音声認識に適した文字列を案内表示することができるゲーム装置、ゲーム制御方法、プログラム及びプログラム配信装置を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明に係るゲーム装置は、優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段と、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力が、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理手段と、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理手段と、を含むことを特徴とする。

【0006】

また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得ステップと、前記優先入力装置情報取得ステップにおいて取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理ステップと、前記優先入力装置情報取得ステップにおいて取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理ステップと、を含むことを特徴とする。

【0007】

また、本発明に係るプログラムは、ゲーム装置として、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理手段、及び、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理手段、として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等の前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。なお、プログラムは、CD-ROM、DVD（商標）やメモ리카ード等の情報記録媒体に格納されるようにしてもよい。

【0008】

本発明では、優先入力装置情報が取得される。ここで、優先入力装置情報は、ゲーム装置に接続される入力装置のいずれを優先させるか（使用するか）を示す

情報である。該優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準が入力基準として表示され、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かが判断され、該判断結果に基づいてゲームが制御される。また、該優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準が入力基準として表示されるとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準が入力基準として表示され、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断され、該判断結果に基づいてゲームを制御される。ここで、所定文字入力基準は、例えば音声入力に適さない文字入力基準（文字列長が短いために音声認識率が低くなってしまうもの等）とすればよい。また、音声入力基準は、例えば、文字入力基準に所定文字列を連結したものとすればよい。また、例えば、文字入力基準を複数回繰り返したものとしてもよい。また、例えば、プレイヤーが設定した名称を文字入力基準に連結したものとしてもよい。さらに、これらの組み合わせとしてもよい。

【0009】

本発明によれば、優先入力装置情報が音声入力装置を示すとき、所定文字入力基準については、該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、入力に対する判断を、音声入力基準に対応する音声認識データに基づいてすることができるようになる。こうすれば、音声入力時には、音声入力に適さない入力基準に代えて、より音声入力に適した入力基準を案内表示することができるようになる。

【0010】

また、本発明に係るゲーム装置は、基本文字列を記憶する基本文字列記憶手段と、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列の少なくとも一部について、それぞれ代替文字列を対応づけて記憶する代替文字列記憶手段と、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列に対応する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶し、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列に対応

する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶する音声認識データ記憶手段と、優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段と、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列を入力基準として表示し、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列を入力基準として表示し、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列を入力基準として表示する入力基準表示手段と、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すものであるときには、その入力が、前記入力基準表示手段によって表示される入力基準に対応するものであるか否かを判断し、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すものであるときには、その入力が、前記入力基準表示手段によって表示される入力基準に対応づけられた音声認識データに対応するものであるか否かを判断する判断手段と、前記判断手段による判断結果に基づいて、ゲームを制御する制御手段と、を含むことを特徴とする。

【0011】

本発明では、基本文字列が記憶される。また、基本文字列の少なくとも一部について、それぞれ代替文字列が対応づけて記憶される。さらに、基本文字列のうち、代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列に対応する音声認識データが該基本文字列に対応づけて記憶され、代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列に対応する音声認識データが該基本文字列に対応づけて記憶される。そして、優先入力装置情報が取得される。優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、基本文字列が入力基準として表示され、その入力が該入力基準に対応するものであるか否かが判断される。また、優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列が入

力基準として表示され、代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列が入力基準として表示され、その入力が入力基準に対応づけられた音声認識データに対応するものであるか否かが判断される。そして、判断結果に基づいて、ゲームが制御される。ここで、文字列は長さ1の文字列、すなわち文字を含むものである。

【0012】

本発明によれば、優先入力装置情報が音声入力装置を示すとき、代替文字列が対応づけて記憶されていない場合には、基本文字列を入力基準として表示し、代替文字列が対応づけて記憶されている場合には、代替文字列を入力基準として表示し、その入力が入力基準に対応づけられた音声認識データに対応するものであるか否かが判断されるようにすることができる。こうすれば、音声入力時（音声入力装置使用時）には、音声入力に適さない入力基準（文字列）に代えて、より音声入力に適した入力基準（文字列）を案内表示することができるようになる。

【0013】

また、本発明の一態様では、前記入力基準表示手段は、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報に応じたフォントサイズで、入力基準を表示することを特徴とする。こうすれば、優先入力装置情報に応じて、入力基準の表示フォントサイズが変更されるようにすることができるようになる。

【0014】

また、本発明の一態様では、前記制御手段は、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報に基づいて、所定ゲームイベントの発生確率を制御する手段を含むことを特徴とする。こうすれば、優先入力装置情報に応じて、ゲームイベントの発生確率が制御されるようにすることができるようになる。

【0015】

また、本発明に係るゲーム装置は、優先入力装置情報を取得する手段と、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示する手段と、前記優先入力装置情報が文

字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が入力基準に対応するものであるか否かを判断する手段と、該判断結果に基づいて、ゲームを制御する手段と、を含むことを特徴とする。

【0016】

また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、優先入力装置情報を取得するステップと、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示手段に表示させるステップと、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が入力基準に対応するものであるか否かを判断するステップと、該判断結果に基づいて、ゲームを制御するステップと、を含むことを特徴とする。

【0017】

また、本発明に係るプログラムは、ゲーム装置として、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、優先入力装置情報を取得する手段、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示する手段、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が入力基準に対応するものであるか否かを判断する手段、及び、該判断結果に基づいて、ゲームを制御する手段、として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等の前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。なお、プログラムは、CD-ROM、DVD（商標）やメモ리카ード等の情報記録媒体に格納されるようにしてもよい。

【0018】

本発明では、優先入力装置情報が取得され、該優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準が表示される。そして、該優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が入力基準に対応するものであるか否かが判断される。そして、該判断結果に基づいて、ゲームが制御される。本発明によれば、文字入力時と音声入力時とで、入力基準の少なくとも一部を変

えることができるようになる。そして、文字入力又は音声入力が、該入力基準に対応するものであるか否かが判断されるようにすることができるようになる。

【0019】

また、本発明の一態様では、前記ゲーム装置は、文字入力装置と音声入力装置とを接続可能であることを特徴とする。

【0020】

また、本発明に係るプログラム配信装置は、本発明に係るプログラムを記録した情報記憶媒体を備え、前記情報記憶媒体から前記プログラムを読み出し、一括又は分割配信する。なお、一括配信は、例えばプログラムの全体をまとめて配信することである。また、分割配信は、例えばゲームの局面に応じて必要なプログラムの一部を配信することである。

【0021】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施形態について図面に基づき詳細に説明する。

【0022】

図1は、ゲーム装置10のハードウェア構成を示す図である。同図に示すように、ゲーム装置10は、モニタ18及びスピーカ22に接続された家庭用ゲーム機46に、情報記憶媒体たるDVD (Digital Versatile Disk; 商標) 25が装着されることにより構成される。ここでは、ゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機46に供給するためにDVD 25を用いるが、CD-ROM (Compact Disk - Read Only Memory; 商標) やROM (Read Only Memory) カード等、他のあらゆる情報記憶媒体を用いることができる。また、インターネット等のデータ通信網を介して遠隔地からゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機46に供給することもできる。

【0023】

家庭用ゲーム機46は、マイクロプロセッサ14、画像処理部16、主記憶26、入出力処理部30、周辺機器インタフェース31、音声処理部20、及びDVD再生部24を含んで構成されている。マイクロプロセッサ14、画像処理部16、主記憶26、入出力処理部30及び周辺機器インタフェース31は、バス

12によって相互データ通信可能に接続され、入出力処理部30には、コントローラ48、音声処理部20及びDVD再生部24が接続されている。また、周辺機器インタフェース31には入力装置42が接続されている。家庭用ゲーム機46の各構成要素は筐体内に收容されている。ここでは、モニタ18として家庭用テレビ受像器が用いられ、スピーカ22としてその内蔵スピーカが用いられる。

【0024】

マイクロプロセッサ14は、図示しないROMに格納されるオペレーティングシステムやDVD25から読み出されるゲームプログラムに基づいて、家庭用ゲーム機46の各部を制御する。バス12はアドレス及びデータを家庭用ゲーム機46の各部でやり取りするためのものである。また、主記憶26には、DVD25から読み取られたゲームプログラム及びゲームデータが必要に応じて書き込まれる。画像処理部16はVRAM (Video Random Access Memory) を含んで構成されており、マイクロプロセッサ14から送られる画像データを受け取ってVRAM上にゲーム画面を描画するとともに、その内容をビデオ信号に変換してモニタ18に出力する。

【0025】

入出力処理部30はコントローラ48、音声処理部20及びDVD再生部24とマイクロプロセッサ14との間のデータ通信を中継するためのインタフェースである。コントローラ48は、プレイヤーが各種ゲーム操作の入力をするための操作入力手段である。音声処理部20はサウンドバッファを含んで構成されており、DVD25から読み出されてサウンドバッファに記憶された音楽やゲーム効果音等のデータを再生してスピーカ22から出力する。DVD再生部24は、マイクロプロセッサ14からの指示に従ってDVD25に記録されたゲームプログラム及びゲームデータを読み取る。周辺機器インタフェース31は家庭用ゲーム機46に各種周辺機器を接続するためのインタフェースであり、例えばUSB (Universal Serial Bus) インタフェースを採用することができる。周辺機器インタフェース31には、ここでは入力装置42、例えばキーボード (文字入力装置) やマイク (音声入力装置) 等が接続される。

【0026】

以上の構成を有するゲーム装置 10 により、本実施の形態では、子犬から成犬まで犬を育成する育成シミュレーションゲームを実現する。このゲームでは、ゲーム画面に選択肢として案内表示される文字列（入力基準）のいずれかを、プレイヤーは入力装置（入力装置 42 やコントローラ 48 等）によって入力することによって、選択肢の選択を行うようになっている。そして、選択肢の選択が行われると、その選択結果に基づいてゲームが進行される（具体的には、犬の育成パラメータが変化される）ようになっている。また、このゲームには、文字入力モードと音声入力モードとが用意されている。文字入力モードは、案内表示される文字列に応じた入力を、文字入力装置によって行うゲームモードである。ここで、文字入力装置は、例えばキーボードやゲームコントローラ（ソフトウェアキーボード）等のように、文字入力可能な入力装置である。また、音声入力モードは、案内表示される文字列に応じた入力を、音声入力装置によって行うゲームモードである。なお、このゲームは、ゲーム装置 10 によって DVD 25 等によって供給されるゲームプログラムが実行されることによって実現されるものである。

【0027】

図 2 は、ゲーム装置 10 において実現される機能のうち、本発明に関連するものを中心として示す図である。これらの機能は、ゲーム装置 10 がゲームプログラムを実行することによって実現されるものである。ゲームプログラムは、DVD 25 等のコンピュータにより読み取り可能な情報記憶媒体や、インターネット等の通信ネットワークによってコンピュータに供給されるものである。同図に示すように、ゲーム装置 10 は、基本文字列記憶部 50、代替文字列記憶部 52、音声認識データ記憶部 54、優先入力装置情報取得部 56、入力基準表示部 58、判断部 60 及び制御部 62 を含んで構成される。

【0028】

基本文字列記憶部 50、代替文字列記憶部 52 及び音声認識データ記憶部 54 は、例えば DVD 25 や主記憶 26 等によって実現されるものである。基本文字列記憶部 50 は、基本文字列を記憶する。また、代替文字列記憶部 52 は、基本文字列記憶部 50 に記憶されている基本文字列の少なくとも一部について、それぞれ代替文字列を対応づけて記憶する。また、音声認識データ記憶部 54 は、基

本文字列記憶部 50 に記憶されている基本文字列のうち、代替文字列記憶部 52 に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列に対応する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶し、基本文字列記憶部 50 に記憶されている基本文字列のうち、代替文字列記憶部 52 に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列に対応する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶する。なお、文字列は長さ 1 の文字列、すなわち文字を含むものである。

【0029】

基本文字列記憶部 50、代替文字列記憶部 52 及び音声認識データ記憶部 54 を含む記憶部 55 は、例えば図 3 に示すような選択肢情報テーブルを記憶する。同図に示すように、選択肢情報テーブルは、選択肢 ID、基本文字列、代替文字列及び音声認識データを含んで構成される。選択肢 ID は、選択肢を識別するための情報である。同図によれば、選択肢 ID 「001」には、基本文字列として「おて」、代替文字列として「おてだよ」、音声認識データとして「『おてだよ』の音声認識データ」が対応づけられている。

【0030】

基本文字列は、文字入力モード時及び音声入力モード時の両方で使用され、代替文字列は、音声入力モード時においてのみ使用される。代替文字列は、音声入力モード時において、基本文字列に替えて選択肢（入力基準）として表示される。代替文字列が登録されていない場合には、音声入力モード時においても、基本文字列が選択肢（入力基準）として表示される。音声認識データは、音声入力モード時においてのみ使用され、基本文字列に係る文字列、又は代替文字列に係る文字列に対応する音声データである。代替文字列が登録されている場合には、代替文字列に対応する音声データとなり、代替文字列が登録されていない場合には、基本文字列に対応する音声データとなる。

【0031】

先述したように、音声入力モードでは、プレイヤは選択しようとする選択肢に係る文字列を、音声入力することになる。この場合、選択肢として案内表示される文字列によっては、音声入力に適さない場合がある。例えば、文字列の長さが

短い場合には、一般的に音声認識率が低下する傾向があるため、プレイヤーが選択しようとする選択肢を音声入力によって指示しても、指示したと認識されず、ゲーム性を著しく損ねることになってしまう。そこで、ゲーム装置 10 では、基本文字列のうち、音声認識率の低下を招くおそれがあるものについては、代替文字列を別途記憶するようになっている。そして、音声入力モード時には、代替文字列を優先的に使用するようになっている。すなわち、代替文字列が存在する場合には代替文字列を選択肢として案内表示し、代替文字列が存在しない場合には基本文字列を選択肢として案内表示するようになっている。

【0032】

なお、代替文字列は、同図に示すように、基本文字列に所定文字列を連結するようにすればよい。また、基本文字列を複数回繰り返すものとしてもよいし、プレイヤーが設定した名称（例えば、本実施の形態の場合における犬の名称のように育成対象ゲームキャラクタの名称）を基本文字列に連結したものとしてもよい。さらに、これらを組み合わせるようにしてもよい。例えば、プレイヤーが設定した名称を基本文字列に連結し、さらに所定文字列を連結させたものを代替文字列としてもよい。なお、基本文字列にプレイヤーが設定した名称を連結させたものを代替文字列とする場合には、選択肢情報テーブルに基本文字列に対応する音声データを記憶させておき、音声認識処理時（図 8 の S 302 等）において該音声データと該名称に対応する音声データとに基づいて音声認識データを生成するようにすればよい。

【0033】

優先入力装置情報取得部 56 は、例えばマイクロプロセッサ 14 等を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現され、優先入力装置情報を取得する。優先入力装置情報は、ゲーム装置 10 に含まれる入力装置（入力装置 42 やコントローラ 48 等）のうち、いずれからの入力を優先するかを示すものである。例えば、優先入力装置情報は、プレイヤーがゲーム環境設定画面等で設定できるようにすればよい。この場合、優先入力装置情報取得部 56 は、プレイヤーによって設定された優先入力装置情報を取得するようにすればよい。また、例えば、優先入力装置情報取得部 56 は、入力装置の接続状況を検出することによって、優

先入力装置情報を取得するようにしてもよい。この場合、優先入力装置情報取得部 56 は、接続可能な入力装置に対応づけて優先順位情報をあらかじめ記憶しておき、該優先順位情報に基づいて、優先入力装置とする入力装置を判断するようにすればよい。

【0034】

入力基準表示部 58 は、例えばマイクロプロセッサ 14、画像処理部 16 やモニタ 18 等を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現されるものである。優先入力装置情報取得部 56 によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すとき（文字入力モード時）には、基本文字列記憶部 50 によって記憶されている基本文字列を入力基準（選択肢）として表示する。一方、該優先入力装置情報が音声入力装置を示すとき（音声入力モード時）には、基本文字列記憶部 50 に記憶されている基本文字列のうち、代替文字列記憶部 52 に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列を入力基準として表示し、代替文字列記憶部 52 に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列を入力基準として表示する。

【0035】

すなわち、入力基準表示部 58 は、取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、基本文字列（文字入力基準）を入力基準として表示し、取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、基本文字列（文字入力基準）を入力基準として表示するとともに、所定基本文字列（文字入力基準）については該基本文字列（文字入力基準）に対応する代替文字列（音声入力基準）を入力基準として表示する。

【0036】

判断部 60 は、例えばマイクロプロセッサ 14 等を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現されるものである。優先入力装置情報取得部 56 によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、その入力が入力基準表示部 58 によって表示される入力基準に対応するものであるか否かを判断する。一方、該優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、その入力が入力基準表示部 58 によって表示される入力基準に対応づけられた音声認

識データに対応するものであるか否かを判断する。

【0037】

制御部62は、例えばマイクロプロセッサ14等を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現され、判断部60による判断結果に基づいて、ゲームを制御する（例えば、ゲームのストーリーを進行させたり、育成対象ゲームキャラクターのパラメータを変化させたりする）。

【0038】

以下に、ゲーム装置10の動作について説明する。

【0039】

図4及び図5は、本実施形態に係るゲーム装置10のモニタ18に表示されるゲーム画面の一例を示している。図4は文字入力モード時の、図5は音声入力モード時のゲーム画面の一例を示している。ここでは、選択肢情報テーブル（図3）における、文字列ID「001」～「003」の選択肢がゲーム画面に表示されることとして説明する。

【0040】

なお、本実施形態に係るゲーム装置10では、入力モードの選択（文字入力モードか音声入力モードかの選択）は、プレイヤがゲーム環境設定画面において行えるようになっている。プレイヤは文字入力装置を使用するのであれば、ゲーム環境設定画面において文字入力モードを選択し、音声入力装置を使用するのであれば、ゲーム環境設定画面において音声入力モードを選択することになる。ゲーム環境設定画面は、例えばオプション機能の1つとして提供されるようにすればよい。また、入力モードの選択は、入力装置の接続状況に基づいてなされるようにしてもよい。例えば、文字入力装置が接続されていれば文字入力モードが、音声入力装置が接続されていれば音声入力モードが自動的に選択されるようにすればよい。また、入力装置について優先順位を記憶しておき、該優先順位に基づいて入力モードが選択されるようにしてもよい。例えば、文字入力装置と音声入力装置とが接続される場合には、音声入力モードが選択されるようにすればよい。

【0041】

図4に示すように、文字入力モード時のゲーム画面70には、選択肢（選択肢

を示すシンボル画像) 72 a ~ c が表示されている。選択肢 72 a ~ c にはそれぞれ、「おて」「おすわり」「じゃんぷ」というように、文字列(入力基準)が表示されている。表示される文字列(入力基準)のうち、選択しようとする選択肢に係る文字列が、文字入力装置によって正確に入力されると、該選択肢が選択(決定)されるようになっている。例えば、選択肢「おすわり」を選択するのであれば、プレイヤは文字入力装置によって「おすわり」と入力することになる。なお、文字入力モード時においては、文字が正確に1文字入力されるごとに、入力基準の表示が更新されるようになっている。例えば、選択肢「おすわり」を選択するために、「おす」まで入力した段階では、該選択肢に係る入力基準としては「わり」と表示されるようになっている。

【0042】

図5に示すように、音声入力モード時のゲーム画面70にも、文字入力モード時と同様に、選択肢(選択肢を示すシンボル画像) 72 a ~ c が表示されている。選択肢 72 a については、文字入力モード時と異なり、文字列「おてだよ」が表示されている。図3に示すように、基本文字列「おて」には、代替文字列「おてだよ」が対応づけて登録されているため、このように表示される。表示される文字列(入力基準)のうち、選択しようとする選択肢に係る文字列に対応する音声、音声入力装置によって入力されると、該選択肢が選択(決定)されるようになっている。例えば、「おてだよ」を選択するのであれば、音声入力装置によって「おてだよ」と入力することになる。

【0043】

なお、ゲーム画面70(図4又は図5)には、制限時間が設けられている。したがって、プレイヤは該制限時間内に、選択肢に係る文字列(入力基準)のいずれかを、文字入力装置又は音声入力装置によって正確に入力することによって、選択肢の選択(決定)を完了する必要がある。

【0044】

次に、ゲーム装置10における処理、特に本発明に関連する処理について説明する。なお、以下に説明する処理は、ゲーム装置10においてゲームプログラムが実行されることによって実現される。

【0045】

図6は、ゲーム画面70（図4又は図5）を表示するための処理を示している。同図に示すように、本処理では第一に、ゲーム画面70に表示する選択肢の選択肢ID（複数ある場合には最初のID）を取得する（S101）。本実施の形態では、ゲーム画面ごとに表示対象の選択肢IDが記憶されるようになっており、これに基づいて選択肢IDを取得するようになっている。次に、音声入力モードであるか否かを判断する（S102）。すなわち、優先入力装置情報を取得する。本実施の形態では、ゲーム環境設定画面において入力モードの設定がなされるようになっているため、音声入力モードであるか否かはその設定内容に基づいて取得される。音声入力モードでない場合、すなわち文字入力モードである場合には、S101で取得した選択肢ID（以下、対象選択肢ID）に係る基本文字列を、選択肢情報テーブル（図3）から取得する（S106）。

【0046】

一方、音声入力モードである場合には、対象選択肢IDについて代替文字列が登録されているか否かを、選択肢情報テーブルに基づいて判断する（S103）。代替文字列が登録されていない場合には、対象選択肢IDに係る基本文字列を選択肢情報テーブルから取得する（S105）。一方、代替文字列が登録されている場合には、該代替文字列を選択肢情報テーブルから取得する（S104）。この場合、音声認識データも併せて取得する（S107）。そして、ゲーム画面70に表示すべき選択肢が他にもあるか否かを判断する（S108）。他にもある場合には、次の選択肢IDをS101において取得し、S102～S107の処理を同様に実行する。こうして、ゲーム画面70に表示するすべての選択肢について、S101～S107の処理を実行する。

【0047】

そして、ゲーム画面70を表示する（S109）。文字入力モードの場合には、S106において取得した基本文字列に基づいて、選択肢（入力基準）の表示を行う。音声入力モードの場合には、S105において取得した基本文字列、又はS104において取得した代替文字列に基づいて、選択肢（入力基準）の表示を行う。また、この場合には、S107において取得した音声認識用データを主

記憶 26 上に読み込む。そして、本処理を終了する。

【0048】

次に、ゲーム画面 70 における選択処理について説明する。図 7 及び図 8 は、ゲーム画面 70 における選択処理を示している。図 7 は、文字入力モード時の選択処理を示しており、図 8 は音声入力モード時の選択処理を示している。

【0049】

図 7 に示すように、文字入力モード時の選択処理では、タイムアップであるか否か（制限時間内であるか否か）について判断する（S201）。タイムアップ（制限時間を経過した）と判断される場合には、本処理を終了する。一方、制限時間内と判断される場合には、プレイヤーによって操作がなされたか否かについて判断する（S202）。操作がなされていない場合には、タイムアップであるか否か（S201）、操作がなされたか否か（S202）について監視を続行する。

【0050】

一方、操作がなされた場合には、該操作がいずれかの選択肢の待ち受け操作であるか否かを判断する（S203）。ここで、待ち受け操作は、選択候補の肢について入力済み部分を除いた部分の先頭文字を入力する操作となる。いずれの選択肢に係る先頭文字も未だ入力されていない場合には、すべての選択肢に係る先頭文字を入力する操作が待ち受け操作となる。また、選択候補の肢は、入力済みの文字列と前方一致の関係にある選択肢である。なお、本実施の形態では、ゲーム画面 70（選択画面）には、選択候補の肢の未入力部分のみが表示されるようになっている。いずれかの選択肢の待ち受け操作でない場合には、タイムアップであるか否か（S201）、操作がなされたか否か（S202）について監視する。

【0051】

一方、いずれかの選択肢の待ち受け操作である場合には、全操作完了か否かを判断する（S204）。全操作完了は、いずれかの選択肢について、すべての文字が正確に入力された状態である。全操作完了でない場合には、待ち受け操作を更新する（S205）。ここでは、まず選択候補の肢を判断する。すなわち、入

力済み文字列と前方一致の関係にある選択肢を選択候補の肢とする。そして、待ち受け操作を、選択候補の肢の入力済み部分を除いた部分の先頭文字（次に入力されるべき文字）を入力する操作へと更新する。

【0052】

次に、選択候補外の肢を記録する（S206）。すなわち、入力済み文字列と前方一致の関係にある選択肢を選択候補の肢を記録する。そして、選択画面を更新する（S207）。S206において記録した情報に基づいて、選択候補外の肢については表示制限するように選択画面を更新する。また、選択候補の肢については未入力部分のみが表示されるように選択画面を更新する。そして、タイムアップであるか否か（S201）、操作がなされたか否か（S202）について監視する。

【0053】

一方、S204において全操作完了と判断される場合には、すべての文字入力がなされた選択肢を、プレイヤーによって選択された選択肢として決定し（S208）、本処理を終了する。

【0054】

図8に示すように、音声入力モード時の選択処理では、タイムアップであるか否か（制限時間内であるか否か）について判断する（S301）。タイムアップ（制限時間を経過した）と判断される場合には、本処理を終了する。一方、制限時間内と判断される場合には、入力音声を取得されたか否かについて判断する（S302）。取得されていない場合には、タイムアップであるか否か（S301）、入力音声を取得されたか否か（S302）について監視を続行する。

【0055】

一方、入力音声を取得された場合には、各選択肢に対応する音声認識データについて、入力音声との一致度を取得する（S303）。なお、一致度は、入力音声データと、主記憶26上に読み込まれた音声データとを比較することによって取得する。次に、S303において取得された各一致度について、所定一致度以上のものが存在するか否かを判断する（S304）。所定一致度以上のものがない場合には、タイムアップであるか否か（S301）、入力音声を取得されるか

否か (S302) の監視を続行する。

【0056】

一方、所定一致度以上のものが存在する場合には、該一致度に係る音声認識データに対応する選択肢を、プレイヤにより選択された選択肢として決定する (S305)。なお、所定一致度以上のものが複数の存在する場合には、より一致度が高い音声認識データに対応する選択肢を、プレイヤにより選択された選択肢として決定するようにしてもよい。または、一つを選択肢を特定できないのであるから、所定一致度以上のものがない場合と同様に、タイムアップであるか否か (S301)、入力音声を取得されるか否か (S302) の監視を続行するようにし、プレイヤに再度音声入力を促すようにしてもよい。

【0057】

以上説明したように、本実施の形態に係るゲーム装置 10 によれば、所定選択肢については、基本文字列の他に代替文字列が記憶され、該代替文字列に対応する音声認識データが記憶される。そして、音声入力モード時には、該所定選択肢については、代替文字列が基本文字列に代えて選択肢表示される。このため、音声入力装置使用時 (音声入力モード時) には、音声入力に適さない選択肢の代わりに、より音声入力に適した選択肢を表示することができるようになる。こうすれば、例えば、文字列長が短いことにより音声認識率が低くなる等、音声認識に適さない選択肢について、音声入力時には、より音声認識に適した選択肢を表示することができるようになる。

【0058】

なお、本発明は上記実施の形態に限定されるものではない。

【0059】

例えば、ゲーム画面 70 において、選択肢 (入力基準) の表示フォントサイズを入力モード (優先入力装置情報) に応じて変えるようにしてもよい。例えば、文字入力モードと音声入力モードとでフォントサイズを変えるようにしてもよい。こうすれば、選択肢の表示フォントサイズを、入力モードの特性 (特徴) に適したものとすることができるようになる。例えば、所定入力モードが低年齢層プレイヤを意識したものである場合には、該所定入力モード時の選択肢表示フォ

トサイズを大きめにしたりすることができるようになる。

【0060】

また、例えば、入力モードに応じて（優先入力装置情報に基づいて）、所定ゲームイベントの発生確率を制御するようにしてもよい。ここで、ゲームイベントは、例えばゲームにおいて発生するミニゲーム等であってもよい。こうすれば、例えば、入力装置の特性（特徴）に応じて、ゲームイベントの発生確率を変えるようにすることができるようになる。例えば、音声入力装置に適応しにくいようなミニゲーム等の発生確率を、音声入力モード時には低くする（例えば、全く発生しないようにする）ことができるようになる。

【0061】

また、例えば、以上の説明は本発明を家庭用ゲーム機11を用いて実施する例についてのものであるが、業務用ゲーム装置にも本発明は同様に適用可能である。この場合、DVD25に代えてより高速な記憶装置を用い、モニタ18やスピーカ22も一体的に形成することが好ましい。

【0062】

さらに、以上の説明ではプログラムを情報記憶媒体たるDVD25から家庭用ゲーム機46に供給するようにしたが、通信ネットワークを介してプログラムを家庭等に配信するようにしてもよい。図9は、通信ネットワークを用いたプログラム配信システムの全体構成を示す図である。同図に基づいて本発明に係るプログラム配信方法を説明する。同図に示すように、このプログラム配信システム100は、ゲームデータベース102（情報記憶媒体）、サーバ104、通信ネットワーク106、パソコン108、家庭用ゲーム機110、PDA（携帯情報端末）112を含んでいる。このうち、ゲームデータベース102とサーバ104とによりプログラム配信装置114が構成される。通信ネットワーク106は、例えばインターネットやケーブルテレビネットワークを含んで構成されている。このシステムでは、ゲームデータベース102に、DVD25の記憶内容と同様のプログラムが記憶されている。そして、パソコン108、家庭用ゲーム機110又はPDA112等を用いて需要者がゲーム配信要求をすることにより、それが通信ネットワーク106を介してサーバ104に伝えられる。そして、サーバ

104はゲーム配信要求に応じてゲームデータベース102からプログラムを読み出し、それをパソコン108、家庭用ゲーム機110、PDA112等、ゲーム配信要求元に送信する。ここではゲーム配信要求に応じてゲーム配信するようにしたが、サーバ104から一方的に送信するようにしてもよい。また、必ずしも一度にゲームの実現に必要な全てのプログラムを配信（一括配信）する必要はなく、ゲームの局面に応じて必要な部分を配信（分割配信）するようにしてもよい。このように通信ネットワーク106を介してゲーム配信するようにすれば、プログラムを需要者は容易に入手することができるようになる。

【0063】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、優先入力装置情報が音声入力装置を示すとき、所定文字入力基準については、該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、入力に対する判断を、音声入力基準に対応する音声認識データに基づいてすることができるようになる。こうすれば、音声入力時には、音声入力に適さない入力基準に代えて、より音声入力に適した入力基準を案内表示することができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

【図2】 本発明の実施形態に係るゲーム装置の機能ブロックを示す図である。

【図3】 本発明の実施形態に係る選択肢情報テーブルの一例を示す図である。

【図4】 本発明の実施形態に係るゲーム画面の一例を示す図である。

【図5】 本発明の実施形態に係るゲーム画面の一例を示す図である。

【図6】 本発明の実施形態に係るゲーム装置における処理を示すフロー図である。

【図7】 本発明の実施形態に係るゲーム装置における処理を示すフロー図である。

【図 8】 本発明の実施形態に係るゲーム装置における処理を示すフロー図である。

【図 9】 本発明の他の実施形態に係るプログラム配信システムの全体構成を示す図である。

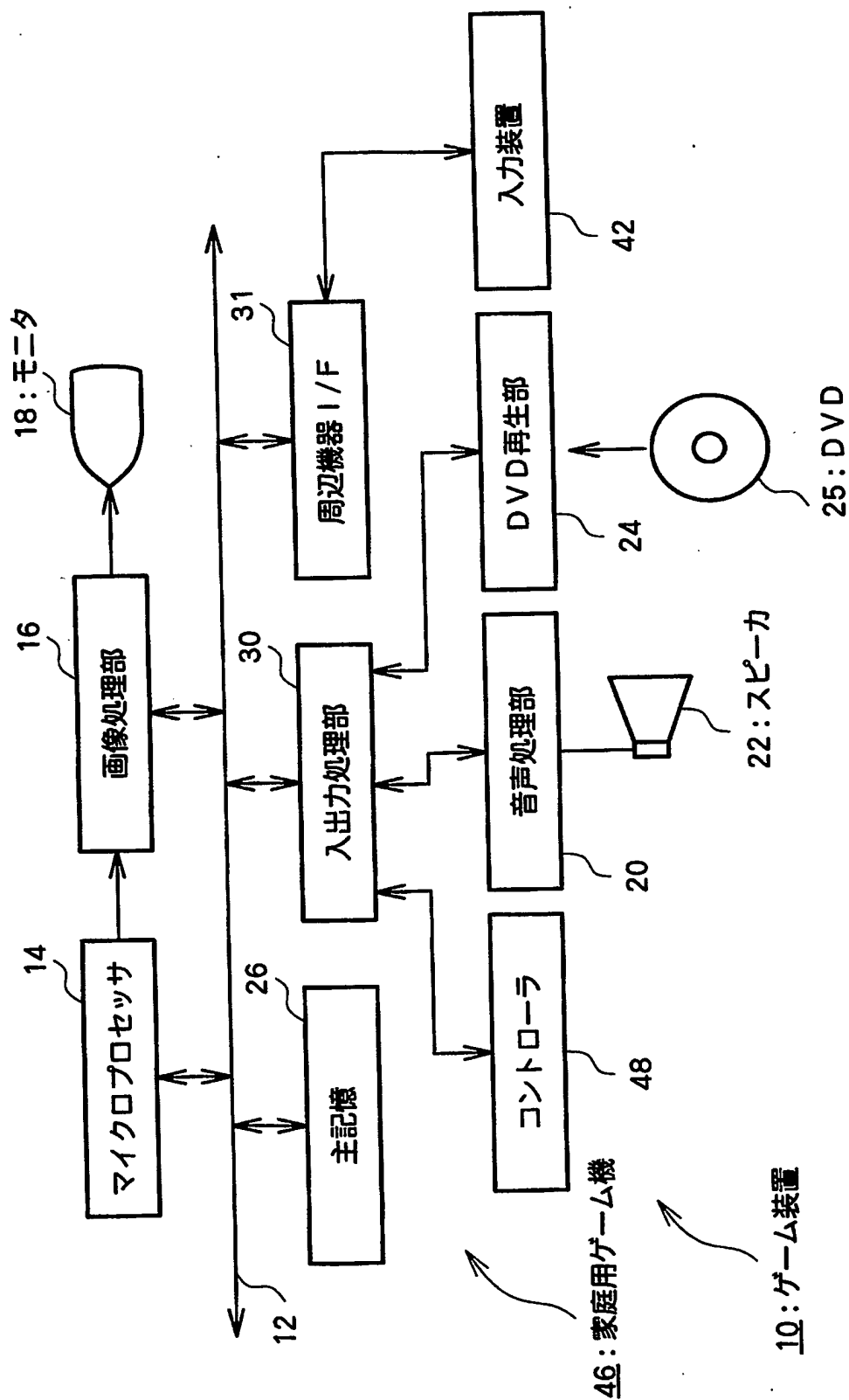
【符号の説明】

10 ゲーム装置、12 バス、14 マイクロプロセッサ、16 画像処理部、18 モニタ、20 音声処理部、22 スピーカ、24 DVD再生部、25 DVD、26 主記憶、30 入出力処理部、31 周辺機器インタフェース、42 入力装置、46, 110 家庭用ゲーム機、48 コントローラ、50 基本文字列記憶部、52 代替文字列記憶部、54 音声認識データ記憶部、55 記憶部、56 優先入力装置記憶部、58 入力基準表示部、60 判断部、62 制御部、70 ゲーム画面、72a, 72b, 72c 選択肢、100 プログラム配信システム、102 ゲームデータベース、104 サーバ、106 通信ネットワーク、108 パソコン、112 携帯情報端末（PDA）、114 プログラム配信装置。

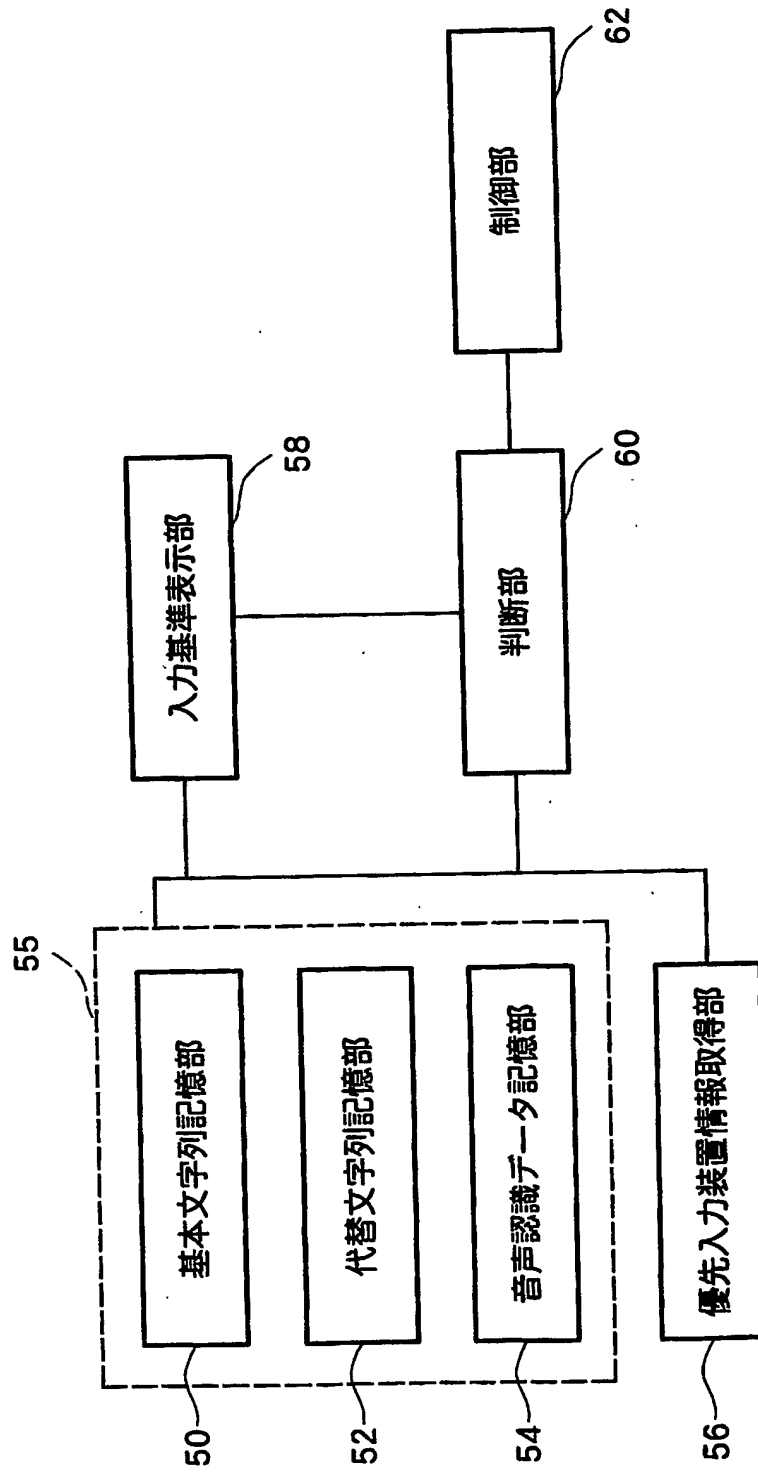
【書類名】

図面

【図 1】



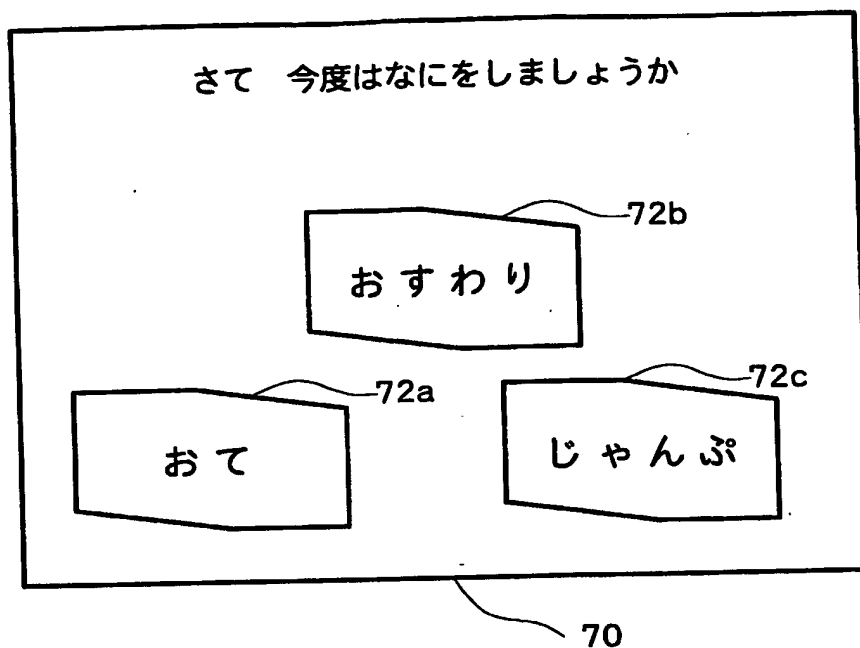
【図 2】



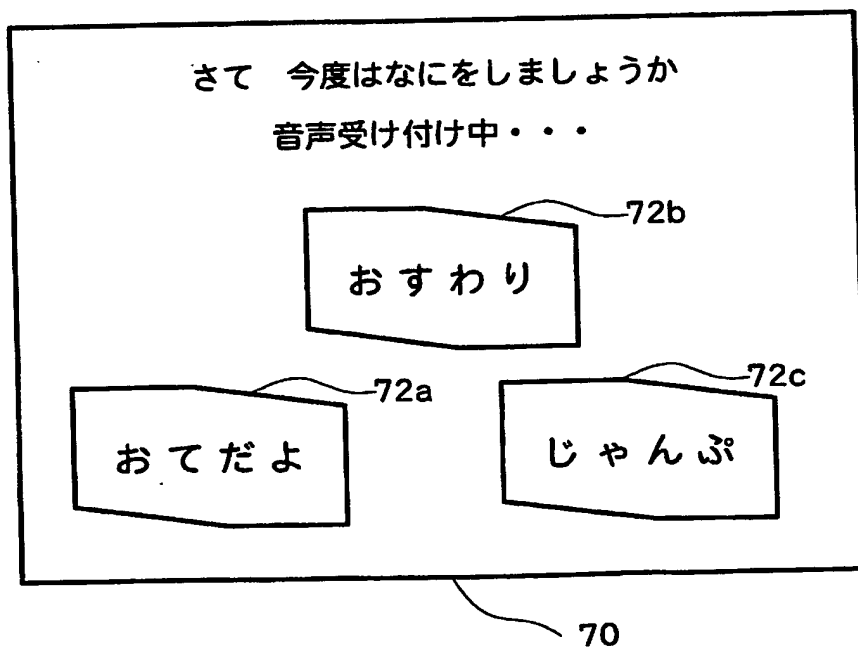
【図 3】

選択肢ID	基本文字列	代替文字列	音声認識データ
001	おて	おてだよ	「おてだよ」の音声認識データ
002	おすわり		「おすわり」の音声認識データ
003	じゃんぷ		「じゃんぷ」の音声認識データ

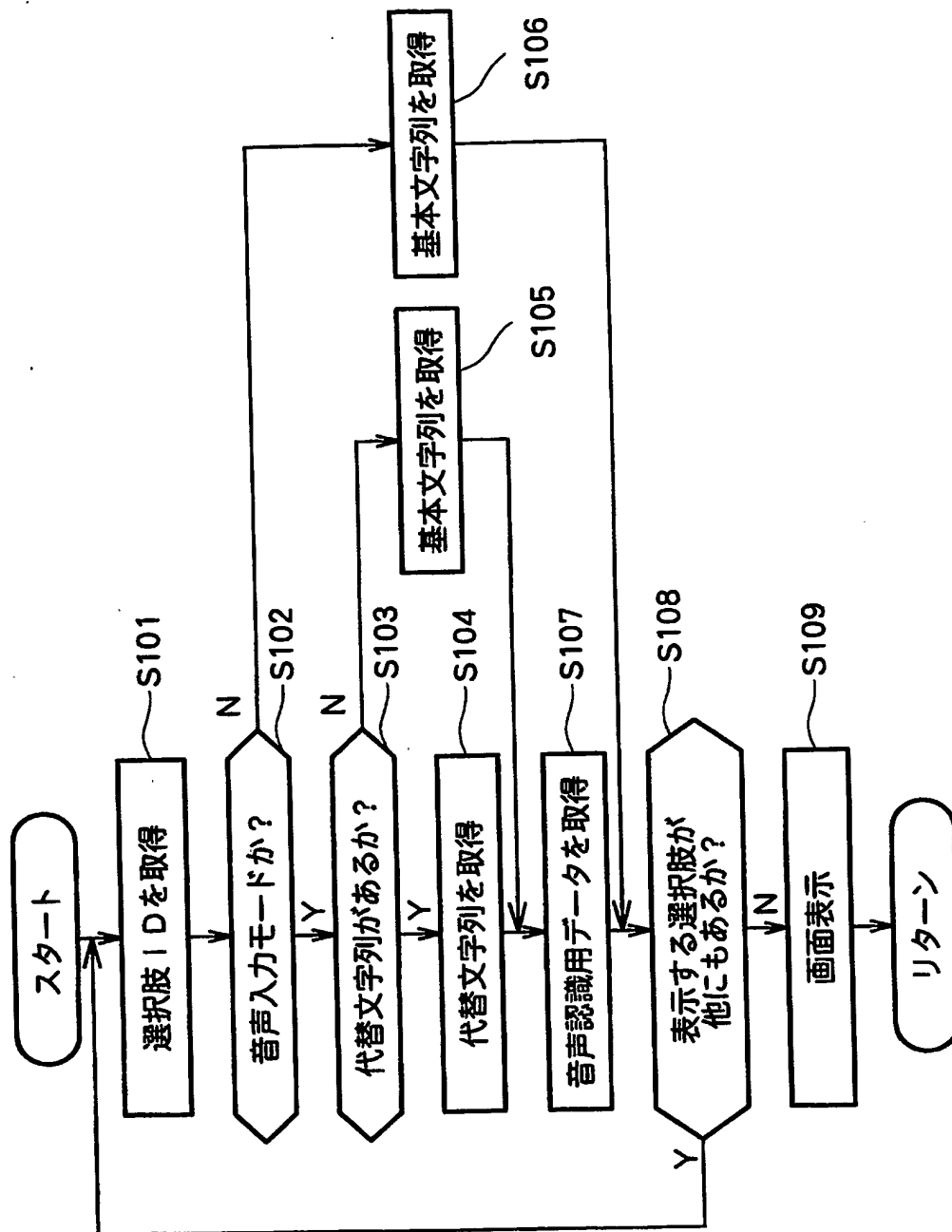
【図 4】



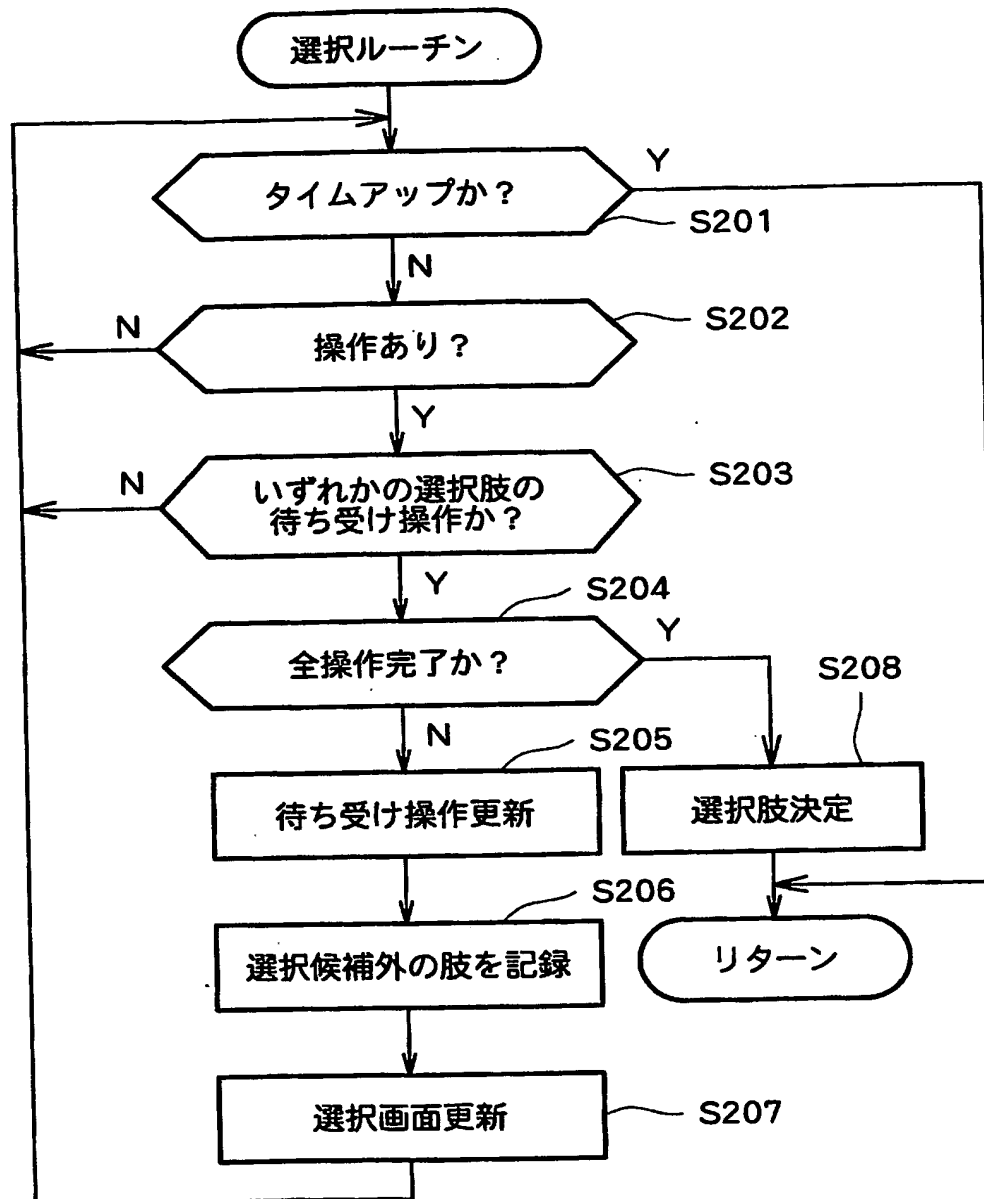
【図 5】



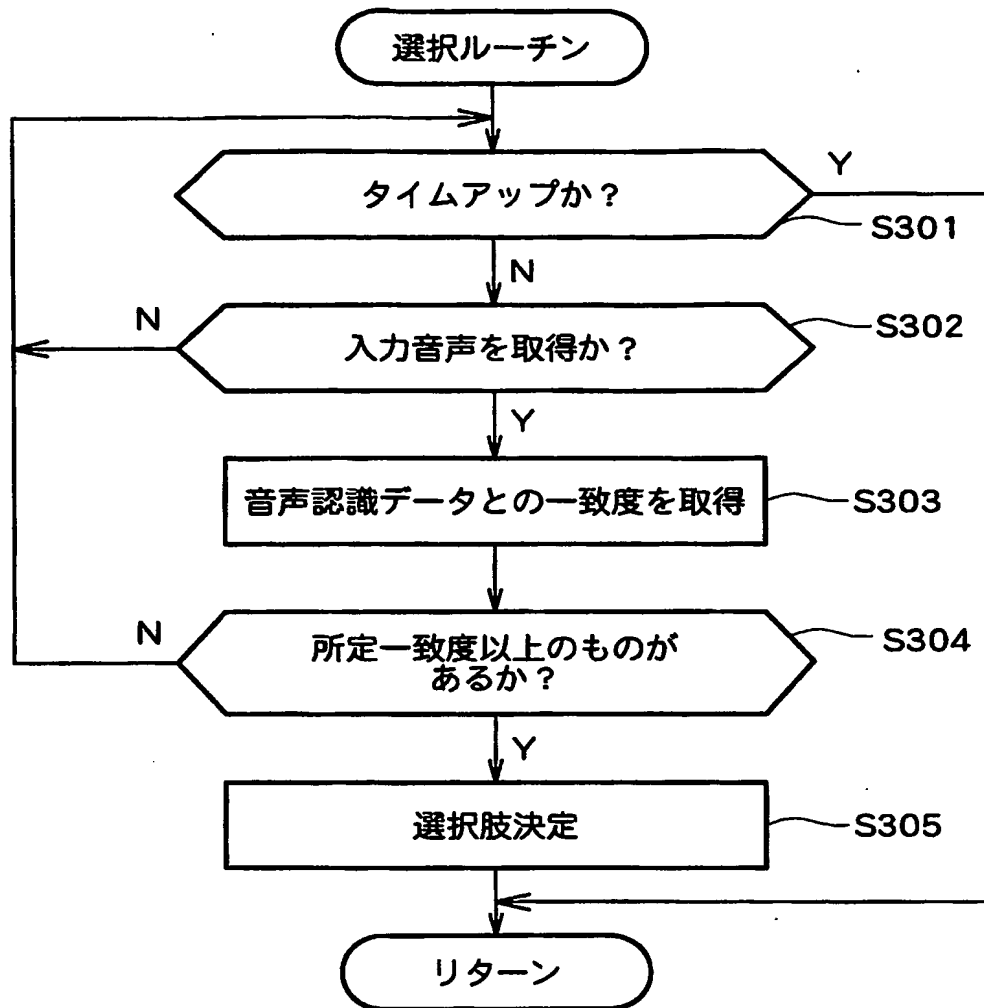
【図 6】



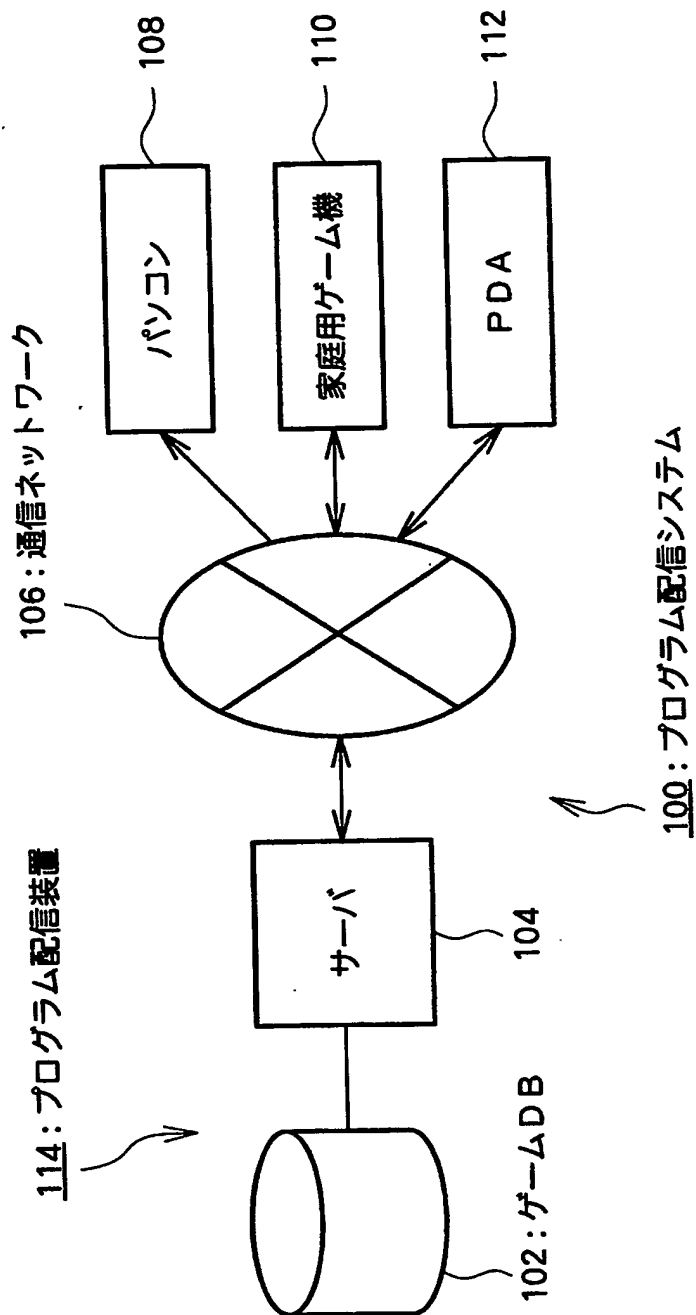
【図 7】



【図 8】



【図9】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 音声入力時において、より音声認識に適した文字列を案内表示することができるゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 優先入力装置情報取得部 56 は優先入力装置情報を取得する。入力基準表示部 58 及び判断部 60 は、該優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かが判断する。また、該優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断する。そして、制御部 62 は、該判断結果に基づいてゲームを制御する。

【選択図】 図 2

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2002-269161
受付番号	50201380946
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成14年 9月17日

< 認定情報・付加情報 >

【提出日】 平成14年 9月13日

次頁無

特願 2002-269161

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[000105637]

1. 変更年月日

2002年 8月26日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

氏 名

コナミ株式会社

特願 2002-269161

出願人履歴情報

識別番号

[598172963]

1. 変更年月日

2000年 8月 7日

[変更理由]

名称変更

住 所

東京都千代田区神田神保町3丁目25番地

氏 名

株式会社ケイシーイー東京

2. 変更年月日

2001年 8月 6日

[変更理由]

名称変更

住所変更

住 所

東京都中央区晴海一丁目8番10号

氏 名

株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京